

萌え木：
木の妖精タソに萌える育成ゲーム

西田 健志 (東京大学)
大和田 茂 (ソニー-CSL)



目的

これまでの萌え

アニメやコミックのキャラクター

妄想の自由度が高いがリアリティ不足

アイドル

リアリティは高いが妄想の余地不足

そこで

「植物の妖精」を導入

実在するのでコミックよりはリアル

アイドルほど具体的すぎない

新たな萌えのかたちを提案

萌え木の概要



妖精さん

センサー
モジュール

植物の映像を24時間撮り続ける

植物の状態をセンサーで取得し、妖精として表現

妖精と戯れることで、より植物育成が楽しくなる

ビデオ



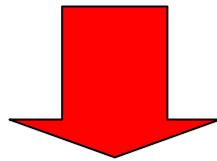
我々のシステムの特徴

植物を用いたこれまでの研究：

植物で情報を提示する

植物を楽器にする

植物を入出力デバイスとして用いている



植物自体が目的・萌えの対象である

背景：

育成ゲームはすでに確立されたジャンル



[ガイナックス 1991~]



[バンダイ 1996~]

自分が対象の運命を左右する支配感
母性本能をくすぐられ、手間をかけたくなる

育成ゲームに比べて実際の子育ては？

対象が実在する

リアリティが高い

すごく大変で責任も重いが充実感も大きい

時間もお金もかかり、失敗時のリスクも大きい

下手すると他人に迷惑がかかったりする

ゲームに負けているところ

絶対リセットできない（よいところでもある）

そんなに美人の子供は生まれない

意外とアイドル歌手とかにならない

萌え木の精神

育成ゲームの気楽さと育成で得られる充実感を両立

対象は植物

充実度がUp

子供やペットを育てるのに比べて責任がDown

植物の妖精さんを出現させる

ユーザーのアクションに対するリアクションが速い

植物を育てるモチベーションを維持

植物の状態をセンサーで取得、妖精さんの動きに反映

実装

前景の抽出

妖精のアニメーション生成に用いる

妖精が植物や指の上にとまる

妖精の存在がより実感できる



背景差分法を使う

背景：植物を置く前に撮影

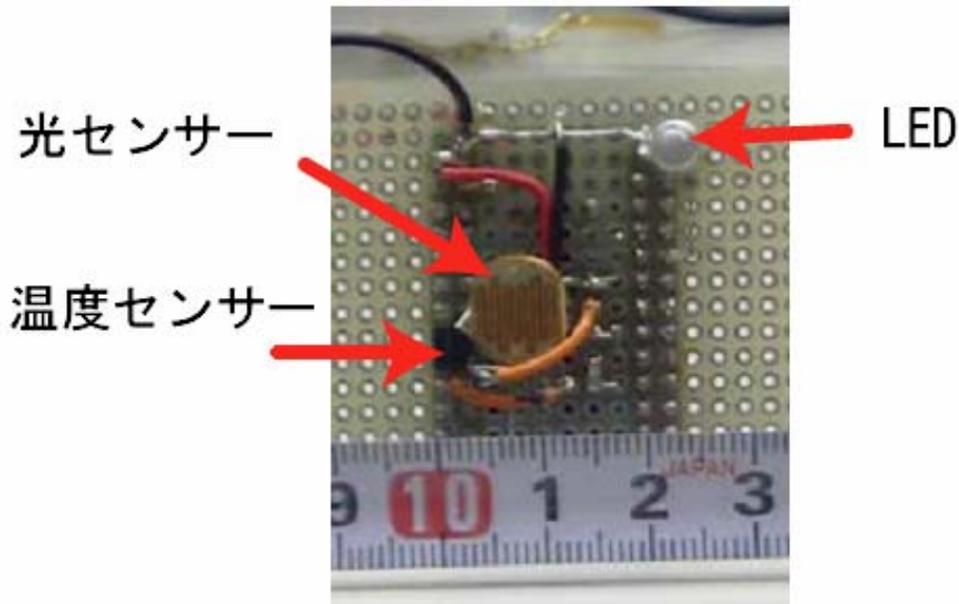
センサー

光センサーと温度センサーを搭載

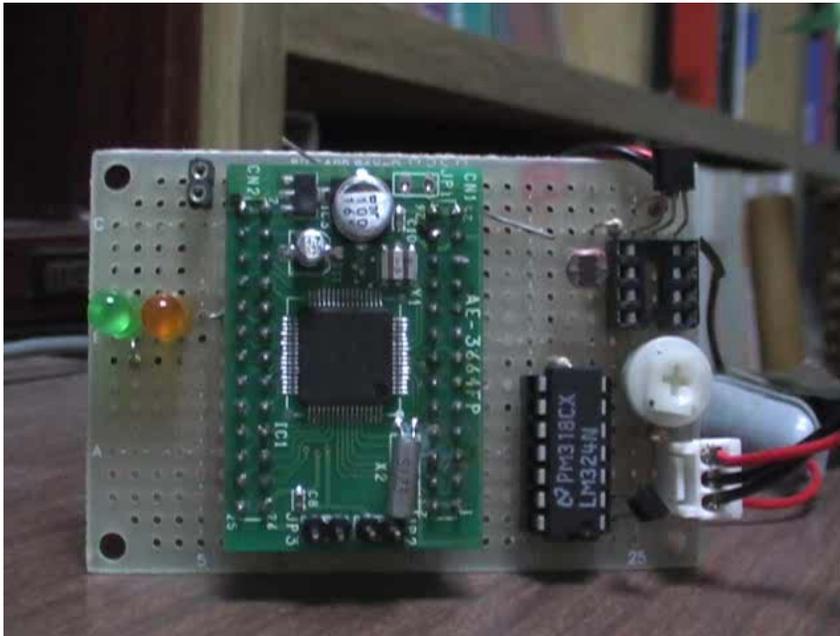
最新版は水やりの状況キャプチャーも可能

センサーの情報はLEDの点滅パターンにより送信、
Webカメラで受信

プロトコルはほとんどRS-232C

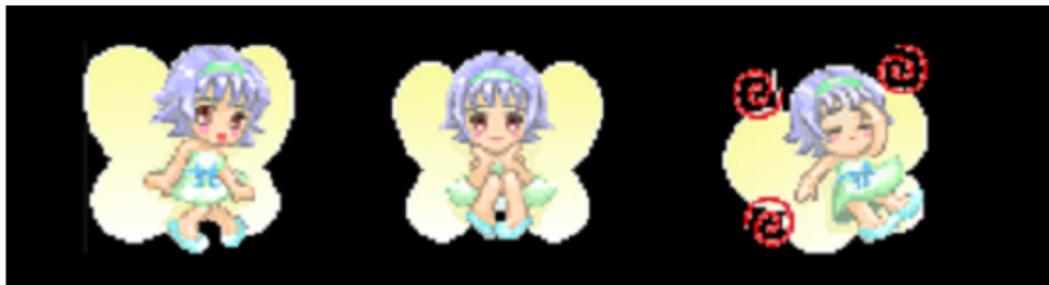


可視光通信の受信



妖精タリの動きの生成

センサ値が平常時に近いときほど元気
元気であるほど、よく飛ぶ



課題

通信が十分ロバストではない

水をあげるとき少々危険

意外と萌えない (性格作りが不十分)

まとめ

「植物の妖精」というリアルな妄想を支援した
実世界のリアリティと仮想世界の萌えとの間の
橋渡しに挑戦した

今後の予定

長期に渡る運用に耐えるために

通信をロバストにする（可視光通信はいまいち）

パソコンが付けっぱなしでなくてもよくする

さらなる萌えのために

妖精さんとおしゃべり！

お隣の植物の妖精さんが遊びに来る！

おわり

